



# EL IMPRESOR RESPONDE

*Preimpresión para diseñadores (1)*

Selección de artículos aparecidos en  
[www.cevagraf.coop](http://www.cevagraf.coop)

# Tabla de Contenidos

Acerca del libro	3
CEVAGRAF, S.C.C.L.	5
1. Preguntas Frecuentes	6
2. Preparación de archivos para enviar a la imprenta	9
3. Reunir para impresión – Empaquetar	11
4. Revisión de archivos y pruebas antes de ...	12
5. Sangrado y margen de seguridad	17
6. Cómo preparar las tipografías para imprimir ...	21

# Acerca del libro

Presentamos el primero de una serie de ebooks dedicados a aclarar todas aquellas dudas que puedan surgir en el momento de preparar documentos para enviar a la imprenta. Esperamos que os sea de utilidad.

Autor / Editor

**CEVAGRAF, S.C.C.L.,**

Copyright © 2013 CEVAGRAF, S.C.C.L.

Si bien todas las precauciones se han tomado en la preparación de este libro, el editor y los autores no asumen responsabilidad alguna por errores u omisiones, ni de los daños que resulten del uso de la información contenida en este documento.

# CEVAGRAF, S.C.C.L

Somos una cooperativa catalana de trabajo asociado fundada en el año 1986. Dentro de las empresas de artes gráficas nuestro ámbito principal de actuación es la impresión offset. Estamos ubicados en la población de Rubí (Barcelona).

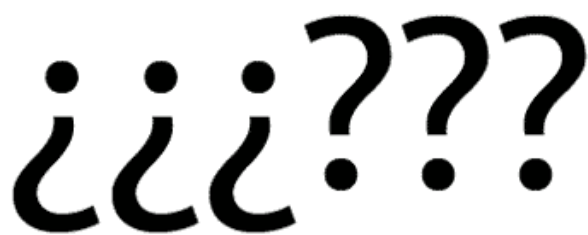
Ofrecemos un servicio integral en Artes Gráficas, desde la recepción de los originales en Pre-impresión, hasta la entrega del producto final por el transportista, pasando por los departamentos de Impresión y Post-impresión. El primer beneficiado es el cliente, pues no necesita de gestiones añadidas para el desarrollo de su producto

Estamos especializados en catálogos, libros, revistas, impresos, agendas, calendarios, packaging, trípticos, dípticos, y todo tipo de despleables, siendo nuestro principal objetivo la calidad y la innovación en todos nuestros procesos. Nos enfocamos en la mayor productividad y el mejor servicio posible

Más información sobre nosotros en: [www.cevagraf.coop](http://www.cevagraf.coop)

Haga sus pedidos online en: [imprentaonline.cevagraf.coop](http://imprentaonline.cevagraf.coop)

# 1. Preguntas Frecuentes



## **¿Por qué mis archivos han de ser revisados?**

La necesidad de revisar sus archivos nace de la multiplicidad de factores que pueden afectar al resultado final del producto. En Pre-Impresión analizamos todos los aspectos técnicos que pueden influir en la calidad de su trabajo, y se lo comunicamos realizando un Informe de Control al enviarle la prueba de verificación.

Si usted es ya un usuario experimentado de nuestro Portal Web Insite, este Informe de Control lo podrá usted visualizar dentro del Portal, en la aplicación Smart Review.

Este informe está detallado página por página, y al acceder al Smart Review usted podrá analizar lo que el sistema le comenta al respecto de sus originales, pudiendo actuar para corregirlo si es necesario, u obviarlo si no es importante (por ejemplo, el sistema avisa cuando una página no tiene sangres, pero si el documento es una revista y la página no tiene sangres por el lado del lomo, aunque dé el aviso no es necesario hacer nada, está bien).

Independientemente del nivel de uso que usted le dé a nuestro sistema, es importante que entienda que una vez usted nos aprueba un trabajo, los operarios de Pre-impresión siempre realizarán una revisión final previa a la impresión, y si detectan alguna anomalía, esta les será comentada rápidamente para su posterior resolución. Nosotros no dejamos aspectos al azar y somos conscientes de la necesidad de una revisión final.

## **¿Por qué tengo que hacer archivos PDF?**

Crear un pdf final de sus archivos es la mejor forma de asegurarse que

su trabajo va a imprimirse con una fiabilidad casi perfecta.

Si nos envía archivos en abierto tampoco habrá problema alguno, pues disponemos de los mismos programas que usted tiene para el diseño y maquetación de sus productos, pero no se evitará las típicas problemáticas que suelen acontecer en este tipo de procesos: no adjuntar todas las fuentes, no haber trazado alguna en concreto, haberse olvidado el vínculo de una imagen, o de un logo, entre otras, teniendo que volver a actuar ustedes para conseguir corregir aquello que no haya salido bien.

### **¿Por qué he de revisar el PDF de una reedición?**

Las reediciones se suelen confirmar a partir de un número de presupuesto anterior, no a través de un modelo físico, por ello es necesario confirmar y asegurarse mediante una prueba visual que el producto que nos está pidiendo es el que le vamos a fabricar.

### **¿Qué es la Norma ISO12647:2 de impresión y en qué me afecta? ¡No entiendo qué estoy confirmando cuando me preguntáis sobre este particular!**

El tema del color es uno de los de mayor problemática y dificultad dentro del sector de las Artes Gráficas, precisamente porque al mismo tiempo es el que menor predictibilidad tiene si no se trabaja adecuadamente. Existen una serie de premisas al respecto que es necesario conocer para trabajar con una imprenta:

1. Es difícil que dos imprentas puedan igualar su impresión a partir del mismo archivo original si no trabajan bajo un mismo estándar.
2. Los colores que veo por pantalla NO son la realidad, salvo la excepción que el trabajo se esté visualizando con una pantalla calibrable con el perfil de la máquina de impresión que imprimirá el producto.
3. Las pruebas de color contractuales deben realizarse siempre bajo un estándar que la imprenta sea capaz de reproducir. Una prueba de color generada por alguien que no sea el mismo impresor difícilmente será igualmente reproducible, salvo si se ha trabajado bajo un estándar.

En definitiva, ¿a qué debo atenerme ante este panorama? ¿Es tan difícil encontrar un sistema que me permita saber qué obtendré de forma impresa en mis trabajos?

Esta problemática es precisamente el porqué de las molestias que los

impresores nos tomamos previamente con los archivos originales, y por lo que siempre estamos informando a los clientes de ello para que sean conscientes, no para preocupar, sino sólo para estar atentos todos y actuar cuando sea necesario hacerlo, en vista de no caer en futuros errores.

Existen soluciones para todo, y desde Cevagraf tenemos este tema totalmente cubierto. En Cevagraf estamos bajo la Normativa ISO 12647:2-2004 de litografía offset, lo cual quiere decir que trabajamos siguiendo en todas las partes del proceso productivo de la Pre-Impresión y de la Impresión esta Normativa de carácter europeo.

El estar garantizado por esta Norma lo único que implica para el cliente es que Cevagraf sigue un proceso de trabajo uniforme, capaz de reproducir los contenidos que se le demanden de forma homogénea en el tiempo, y por lo tanto, ha pasado unos controles de calidad en su proceso que le otorgan la capacidad de igualarse al estándar ISO que muchas imprentas de Europa ya están incorporando en sus sistemas de producción.

Podemos ofrecer pruebas de color contractuales en un 95% fieles a lo que recibirán de forma impresa. Podemos visualizar sus productos a través de nuestras pantallas calibrables con un 95% de fiabilidad. Y para todo aquello que por su especialidad se pueda salir de lo normal, ofrecemos la posibilidad de asistir a la entrada de máquina para ver el tiraje y controlar en planta el color de la tirada.

Consideramos nuestro deber mantener informados de este tema a nuestros clientes, y que ellos se impliquen en la decisión del color creemos que es la mejor manera de que entiendan qué problemática existe con lo que nos están pidiendo, para poder llegar a un producto final correcto y dentro de la calidad exigida inicialmente.



## 2. Preparación de archivos para enviar a la imprenta

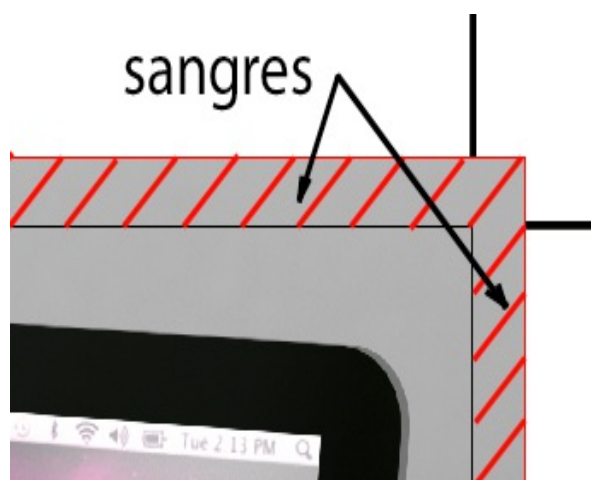
En CEVAGRAF S.C.C.L. queremos facilitar la tarea del diseñador en la preparación de los trabajos previos a la Impresión, por ello presentamos esta guía práctica de ayuda al diseñador.

En este Protocolo de Preimpresión detallamos concretamente todos los aspectos a tener en cuenta en la preparación de archivos para enviar a la imprenta.

### ¿Qué le llevo a la imprenta?

Opción 1 (y la más segura):

- PDF en alta calidad de todo el trabajo con 3 mm de sangres en cada página.



Opción 2 (Reunir para Impresión):

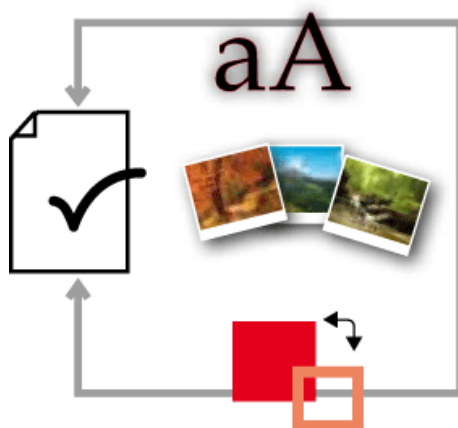
- Archivo en abierto del trabajo (.indd, .qxp, .fh11, .cdr, ...)
- Links del trabajo, sus imágenes i gráficos vinculados (.eps, .tif, .jpg)
- Tipografías trazadas o adjuntadas (postcript o truetype)
- PDF en baja del trabajo, como muestra visual de verificación

(Ver artículo "Reunir para impresión - Empaquetar" en este mismo ebook)

### **Indicaciones y recomendaciones generales:**

- Hacer constar el nombre de la persona de contacto, el teléfono y un e-mail al que acudir en caso de que hayan problemas con los archivos.
- Evitar escribir los nombres de archivos excesivamente largos, así como con caracteres especiales. No enviar material innecesario o duplicado.
- Al enviar material y archivos por e-mail o FTP es aconsejable comprimir en formato ZIP la carpeta donde estén todos los archivos que se van a enviar.
- Enviar una copia del documento con las fuentes sin trazar, por si hubiera que hacer modificaciones de última hora.
- Usar la opción "REUNIR PARA IMPRESIÓN" que está presente en todos los programas de maquetación y que es muy útil para no dejarse ningún vínculo ni fuente.
- No hacer montajes. Definir el tamaño de página del archivo a la medida final pactada en el presupuesto. No montar varios impresos en un formato de página grande.
- Es importante especificar bien todos los detalles de cómo queremos nuestro producto, sobretodo en trabajos que requieran manipulación especial. Dejar las cosas sin concretar puede dar lugar a malentendidos.
- En caso de impresos con procesos de plegado, añadir una maqueta indicando qué es la portada y qué la contraportada. Estudiar cuáles son las medidas de las palas idóneas en el diseño de trípticos envolventes, cuadrípticos y en general impresos plegados.
- Adjuntar una prueba láser impresa actualizada en color siempre que sea posible. En su defecto enviar un pdf (aunque sea en baja calidad).
- Los programas homologados para llevar los trabajos a la imprenta son: InDesign, Freehand, QuarkXPress, CorelDraw, Illustrator o Photoshop. Para trabajos realizados en Word, Excel o Publisher (no idóneos para la imprenta), enviar un PDF de alta calidad, realizado desde el mismo PC en el que se han creado.

## 3. Reunir para impresión - Empaquetar



En todos los programas de maquetación profesional encontramos una opción que permite “Empaquetar” un documento, es decir, situar las imágenes, las tipografías y los archivos utilizados (.indd, .qxd, .ai, .p65, .crd) en una carpeta única y de forma automática, de manera que no nos olvidemos ningún elemento al enviar los documentos a imprenta.

Esta opción es muy útil para evitar las pérdidas de tiempo que supone la reclamación por falta de alguna imagen o tipografía al enviar los archivos a imprenta.

Suele encontrarse en el menú Archivo de los propios programas, y puede aparecer con nombres parecidos, tales como:

- Empaquetar en InDesign.
- Reunir para impresión en Freehand.
- Servicio de filmación en Corel.
- Recopilar para impresión en Quark.

Una vez escogida la opción aparece un asistente que guiará al usuario en la confección de la operación, sólo es necesario leer e ir marcando las opciones adecuadas, es muy intuitivo. No obstante, si surge cualquier duda siempre podéis llamar a Cevagraf para obtener una ayuda telefónica lo más rápida posible.

## 4. Revisión de archivos y pruebas antes de imprimir



### ¿Por qué importa la revisión de archivos y pruebas antes de pasar a la imprenta nuestros originales?

Es importante realizar y revisar diversas pruebas durante todo el proceso de producción gráfica, empezando desde las etapas iniciales. La revisión de archivos y pruebas permiten detectar y corregir los errores en una etapa determinada, antes de pasar a la siguiente, ahorrando tiempo y recursos. Muchas veces se está demasiado ocupado para dedicar tiempo a las pruebas, pero si el trabajo sale mal, se deberá encontrar el tiempo necesario para repetir el proceso.

Durante el proceso de producción gráfica es necesario asegurar, en cada etapa y antes de pasar a la siguiente, que el resultado hasta el momento ha sido el deseado. Para ello pueden utilizarse diversos sistemas de revisión de archivos y pruebas. Por ejemplo, el documento puede previsualizarse en la pantalla del ordenador, imprimirse en impresora, utilizar aplicaciones de preflight, se pueden hacer pruebas analógicas o digitales, e incluso pruebas de prensa en una máquina de impresión.

Durante el transcurso del proyecto se debe revisar el texto, las imágenes y la composición de los originales. Las pruebas láser se usan principalmente para revisar el texto, el diseño y la maquetación de las páginas antes de producir las películas o planchas para la impresión.

Los programas de preflight permiten controlar que el documento está completamente listo para entrar en máquinas. Suele recurrirse a las pruebas analógicas y digitales básicamente antes de comenzar la tirada

en la máquina de impresión. En producciones especialmente importantes se puede hacer también una prueba de impresión en la prensa, como última prueba previa a la tirada. Es un procedimiento caro, pero justificado en ciertos casos. También se pueden hacer las pruebas en la prensa cuando se necesita un número elevado de pruebas de cada página.

Todos estos procedimientos de revisión de archivos y pruebas tienen el mismo objetivo: asegurar que cada etapa se realiza como se ha planificado.

Cuanto más tarde se descubre un fallo en el proceso de producción, más tiempo precisa su corrección y más cara resulta.

Por eso es tan importante incluir en la planificación el tiempo necesario para realizar una serie de controles a lo largo de todo el proceso. En este artículo se analizarán diferentes sistemas de revisión de archivos y pruebas, el contenido de las check lists y la confección de pruebas. Para comenzar, revisaremos qué tipo de errores pueden producirse.

### **Errores frecuentes en el proceso de producción gráfica**

Son muchos los errores que pueden producirse durante la preparación de los documentos digitales que se utilizarán en la producción gráfica. Para simplificar, los agruparemos en cinco categorías principales:

- Fallos estéticos, por ejemplo, errores tipográficos.
- Fallos de ordenador causados por las aplicaciones, los controladores o los sistemas operativos.
- Fallos en el documento causados por descuido, inexperiencia o falta de conocimientos.
- Fallos causados por errores de impresión.
- Fallos mecánicos, causados, por ejemplo, por filmadoras mal calibradas.

La realización de pruebas analógicas es la única vía para controlar todos estos tipos de errores, pero como se realiza cuando el proceso de producción está muy avanzado, corregir los errores que se detectan es muy costoso. Por eso, es preferible seguir un plan de controles desde el inicio del proceso gráfico.

## Pruebas en pantalla (soft-PROOFS)

Una cuidadosa revisión de texto e imágenes en un monitor de ordenador bien calibrado es una primera forma de corrección, efectiva y barata, para asegurarse de que todo se está desarrollando adecuadamente. En las aplicaciones de edición de imágenes y de autoedición hay además buenas herramientas destinadas al control de los diferentes parámetros. En la pantalla se puede controlar la tipografía, la colocación de las imágenes, las ilustraciones, los logotipos y los textos.

También se puede controlar la partición de palabras, la alineación, el formato, las cajas de texto, el trapping, los calados, las sobreimpresiones y las sangres. Un experto en producción gráfica puede utilizar una aplicación de edición de imágenes para revisar la correspondencia del color (color matching), la edición de imágenes, la cobertura total de tinta, el UCR/GCR y los ajustes por ganancia de punto.

Una forma muy práctica para crear una prueba en pantalla, que puede mostrarse al cliente y facilitar la corrección del documento, se obtiene generando un fichero PDF desde el documento. Los ficheros PDF pueden enviarse fácilmente vía e-mail al personal que debe revisar el trabajo. Con la aplicación Adobe Acrobat [[bajar programa](#)] se pueden añadir notas digitales en el documento, con comentarios para la corrección y ajuste de la prueba. La creación de un fichero PDF desde la aplicación en que se está trabajando también es un buen método para comprobar que el original digital podrá ser ripiado e impreso en película o plancha.

## Pruebas de impresora láser

Las pruebas láser son utilizadas, básicamente, para corregir la tipografía, controlar la posición de imágenes, las ilustraciones y los logotipos y revisar los textos (ortografía y contenido). También permiten comprobar la participación de palabras, la alineación, el formato, las cajas de texto y las sangres.

Estas pruebas se hacen en impresoras láser PostScript, en blanco y negro o a color.

Una buena manera de comprobar si el documento está preparado para ser ripiado es hacer una separación de colores, con la impresora láser. Este tipo de salida permite, además, verificar las reservas, las sobreimpresiones y el número de colores que componen el documento. Las imágenes y la exactitud de los colores no pueden revisarse con una

prueba láser, dado que la correspondencia entre este tipo de pruebas y el producto final obtenido en la máquina de impresión es insuficiente.

### **Detalles de producción (preflight)**

El término preflight es un préstamo del campo de la aviación, donde se emplea para referirse al control y revisión del avión realizado por el piloto antes del despegue. En producción gráfica se usa este concepto para el control que se hace del original digital de impresión (también llamado arte final digital, digital art work) previamente a su salida a película o a forma de impresión.

En español se usa preferentemente la denominación preflight (o preflighting, o preflight-check), pero también se hace referencia a esta función con los nombres de control, revisión de archivos preliminar, chequeo, prechequeo, verificación, comprobación previa, etc. Para ello se emplean programas de comprobación electrónica que son utilidades específicas de preflight, las cuales -paso a paso- controlan el documento en relación a una serie de parámetros predefinidos.

Teniendo en cuenta que los defectos gráficos son corrientes en los documentos digitales que se entregan para la producción, el preflight es un paso muy importante.

Los fallos que se descubren tan tardíamente como en las salidas de película o de forma de impresión resultan costosas de solucionar; y es aún peor si el fallo se descubre en la prensa. El preflight contribuye a descubrir y corregir los defectos más comunes, reduciendo así los riesgos de costes extraordinarios y de retrasos en la entrega.

### **Conclusión**

Desde nuestra humilde opinión, las imprentas están obligadas a realizar estos tipos de revisión incluidas en el precio que se oferta, pues en muchas ocasiones el problema no se detecta hasta que la imprenta hace el preflight correspondiente.

Hemos de partir de la base que los clientes de imprenta están preparados hasta cierto límite para controlar todo el proceso gráfico, por ello es importante trabajar con imprentas que tienen este servicio incluido, además de tener una comunicación fluida entre ambas partes para que la solución de problemas sea rápida y ágil.

En Cevagraf, el servicio de revisión de archivos está incluido desde

siempre. Nosotros nos encargamos en todos nuestros trabajos de verificar y repasar que todo esté correcto para poderse imprimir, y aunque así lo hagamos, también creemos que implicar al diseñador-cliente en esta revisión es importante, porque en este sentido la información nos hace mejores a todos los que participamos en este proceso gráfico.

Para poder implicar mejor y formar con mayor efectividad a nuestros clientes, Cevagraf dispone de un portal web para el preflight de los documentos [[ver portal](#)]. Es un portal en la web que ofrecemos a nuestros clientes para que ellos mismos puedan subir sus archivos, hacer el preflight, revisar las pruebas en pantalla y comprobar todo lo que es necesario comprobar antes de la impresión.

Con este portal no queremos “trasladar nuestra faena” al diseñador, al contrario, porque aunque se siga este procedimiento, desde nuestro taller de Pre-impresión, hacemos igualmente una verificación global del producto, por si algo queda “en el tintero”; lo que pretendemos fundamentalmente es formar e implicar a nuestros clientes y dotarles de una herramienta capaz de acortar los tiempos de entrega, porque el portal está abierto las 24 horas del día, 7 días a la semana.

Sólo resta decir que para conocer algo, hay que probarlo.



# 5. Sangrado y margen de seguridad

El tema a tratar aquí es de vital importancia para una correcta reproducción de los contenidos de nuestros diseños en la impresión offset. El tema del sangrado y margen de seguridad es imprescindible conocerlo y aplicarlo correctamente para cualquier diseñador, y este artículo técnico sólo pretende resumir de forma breve por qué y cómo hacerlo desde los diferentes programas de maquetación y diseño que existen en el mercado.

En todo proceso productivo existen movimientos dados por el propio funcionamiento de la maquinaria. Tanto en la impresión como en la post-impresión las máquinas que se utilizan tienen tolerancias, márgenes de error, inherentes a su propio funcionamiento. Para evitar que estos movimientos sean visibles en el producto final, se utiliza el sangrado y los márgenes de seguridad. Con su correcto tratamiento no “corregimos a la máquina”, tenemos en cuenta su comportamiento y lo “evitamos”.

En la imagen siguiente podemos observar claramente el concepto de margen de seguridad y de sangrado.



## Sangrado

Las sangres son la área de la página en el documento informático que queda fuera del límite de la misma, es el espacio utilizado para ampliar los elementos que van a ir a corte en el diseño.

El sangrado se aplica a las páginas de nuestro documento en la configuración del archivo, asimismo como en todos los elementos del

diseño que queramos vayan a sangres en cada página. Es importante entender que las sangres “no se hacen solas” en nuestro diseño, si configuramos en nuestro archivo que el documento tenga 3 mm de sangres en cada página, esto no quiere decir que ya todo nuestra diseño tenga esas sangres, lo que quiere decir es que en el archivo “habrá el espacio reservado de 3 mm de sangres en cada página”, para que nosotros estiremos los elementos necesarios y que deban ir a sangre.

### Margen de seguridad:

Entendemos por margen de seguridad el espacio que hay desde el corte de la página hasta el inicio del diseño hacia el interior del mismo. Es ese espacio que dista del corte de la página y que solemos siempre dejar un espacio prudencial, por estética en principio y por necesidad técnica posterior.

Es muy importante tener en cuenta este margen de seguridad en:

- 1- La impresión digital
- 2- Troquelados
- 3- Revistas o catálogos de muchas páginas.

Se debe tener especial cuidado con los números de página, ya que es un elemento que se repite a lo largo de toda la revista o catálogo, y en caso de estar cerca del corte, cualquier movimiento es más visible y problemático.

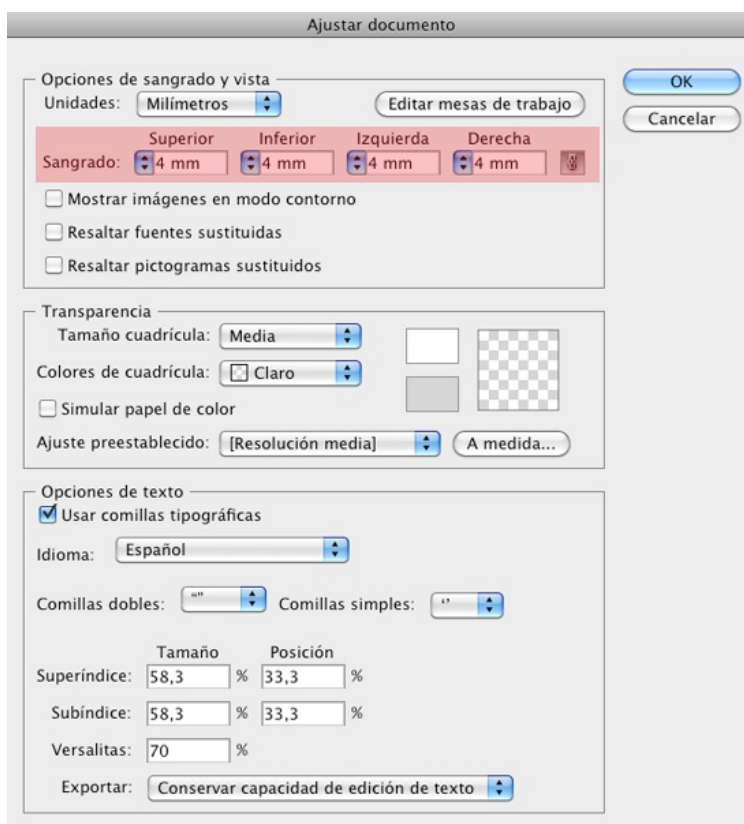
### Cómo hago sangres desde Adobe InDesign Cs

En la siguiente imagen se puede ver cuál es el campo que hemos de rellenar con la información de las sangres: Menú Archivo -> Ajustar documento...



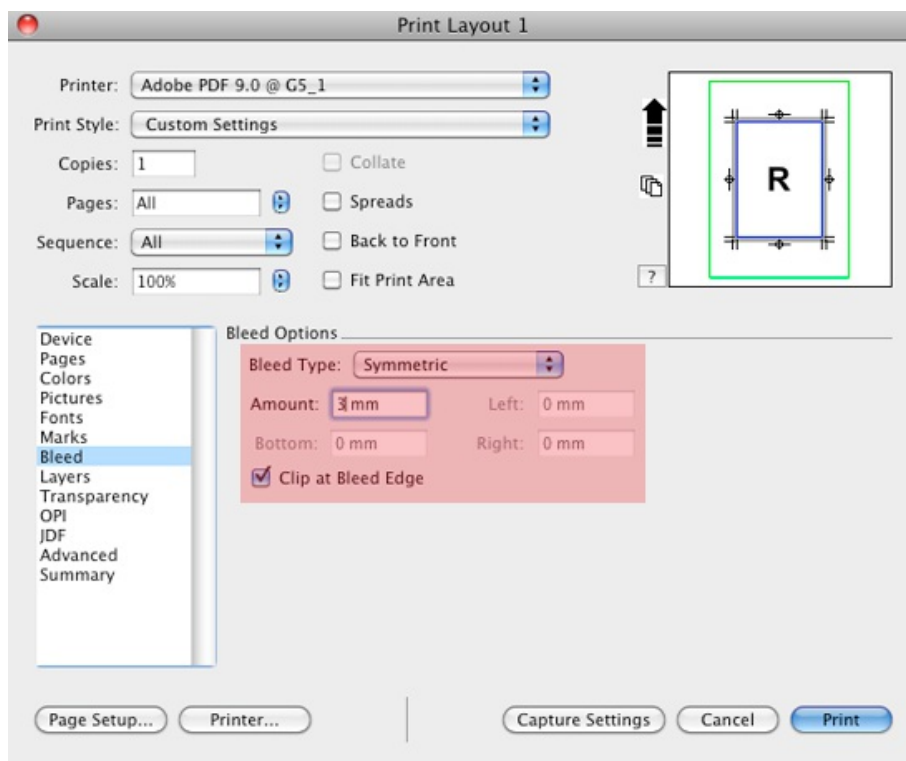
## Cómo hago sangres desde Adobe Illustrator CS

En la siguiente imagen se puede ver cuál es el campo que hemos de rellenar con la información de las sangres: Menú Archivo -> Ajustar documento...



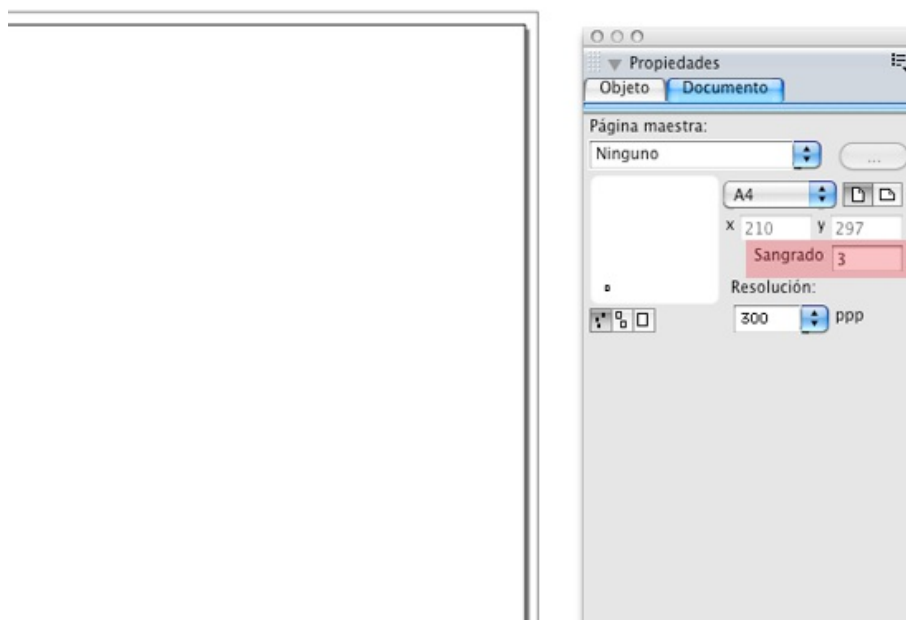
## Cómo hago sangres desde QuarkXPress

En la siguiente imagen se puede ver el Menú de Impresión del programa Quark. En este soft no es necesario predefinir las sangres del documento en los Ajustes iniciales, es suficiente con incluir la opción de las sangres cuando vayamos a imprimir (tanto en impresora de tinta o inyección como a hacer un PDF o un Postscript). Podemos hacer nuestro diseño alargando los elementos con sangre fuera de la página en Quark, que luego el programa entenderá perfectamente que hay elementos fuera de límites y los introducirá en las sangres definidas por nosotros en el menú de impresión.

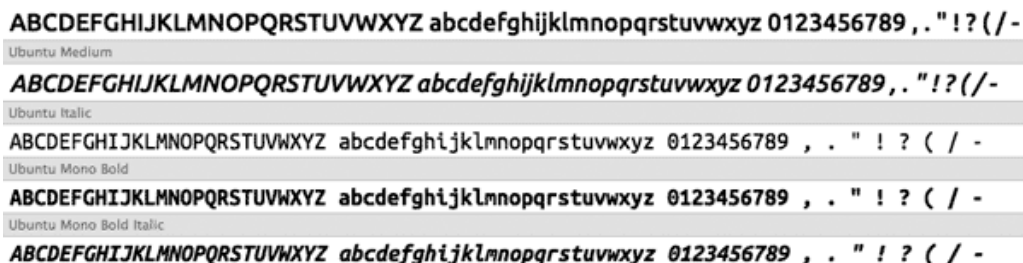


## Cómo hago sangres desde Freehand MX

En la siguiente imagen se encuentra la paleta de Inspector del programa. Aquí sí debemos definir las sangres de nuestras páginas en los ajustes iniciales, y se hace en la paleta Inspector, página a página, no existe una opción global, salvo que dupliquemos la página con las sangres ya definidas.



# 6. Cómo preparar las tipografías para imprimir un documento



En este artículo vamos a intentar definir con la mayor sencillez posible qué opciones tenemos a nivel de tipografías para preparar correctamente un documento para su posterior impresión, además de cómo solventar, en principio, los principales inconvenientes de una fuente poco fiable o corrupta.

En primer lugar, cuando diseñamos nuestro producto, la elección de la tipografía es esencial, todos lo entendemos. La elección de la forma que conllevará nuestro mensaje puede definir una reacción u otra en el receptor, por ello es importante escoger bien. Una vez dado este paso, haber elegido lo que necesitamos, es importante saber si esta tipografía escogida será adecuada para su posterior impresión, y aquí explicamos algunos consejos básicos a tener en cuenta.

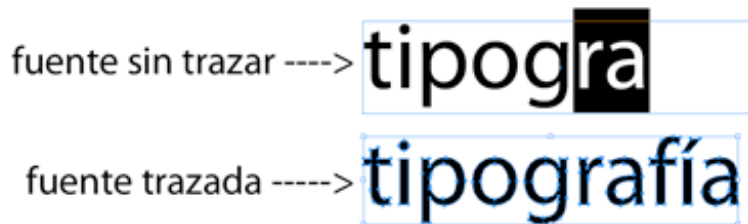
## Como preparar tipografias para el impresor

a) Adjuntarlas. El mejor modo de adjuntar las fuentes es con la opción “[Reunir para impresión](#)” presente en todos los programas de maquetación y diseño gráfico. De esta forma nos aseguramos que enviamos todas las fuentes presentes en el documento a imprimir. Por común que sea la tipografía (p.e. una courier o una arial), es siempre mejor enviarla también, ya que no enviar una fuente común puede ocasionar que el impreso después no salga exactamente como deseábamos.

b) Trazarlas. Al convertir una fuente a trazos o curvas, lo que ocurre es que se convierte en un dibujo vectorial, con lo cual se queda fijada dentro del documento perdiendo la posibilidad de que resulte

modificada o sustituida por otra fuente. Esta opción es la más viable en cuanto a seguridad, pero tiene el inconveniente mayor en que deja de ser editable.

Conociendo estas dos formas de tratar las fuentes, aplicaremos cada una de ellas según nos interese. Por ejemplo, para un flyer de 150 x 210 mm lo más corriente es enviar las fuentes trazadas, pero para un libro de 300 páginas lo habitual es enviar las fuentes adjuntadas para evitar que los archivos aumenten innecesariamente de peso al trazar las fuentes.



### **Cómo verificar que una fuente es fiable para su posterior impresión**

Los problemas tipográficos más frecuentes son la omisión de acentos, símbolos de euro y problemas con caracteres especiales como la “ñ” o la “ç”. La mayoría de las veces esto ocurre porque son fuentes que originalmente no disponían de estos elementos, y al ser añadidos con posterioridad no terminan de funcionar correctamente. Es aconsejable asegurarse de la procedencia de las fuentes utilizadas, y no usar fuentes que no se puedan trazar.

En fuentes dudosas podemos realizar un par de comprobaciones, para salir de dudas respecto a la fiabilidad de las mismas:

a) Hacer un EPS o un PDF con el archivo en que se está utilizando la fuente. Si al abrir el EPS o el PDF la fuente se ve bien, con toda probabilidad tenemos una fuente VÁLIDA. b) Convertir a trazado la fuente. Si se deja convertir, la fuente es VÁLIDA. Debe tenerse presente que existen efectos de textos en ciertos programas que al trazar la fuente se pierden (por ejemplo, efectos ráster, subrayados, tachados, colores aplicados a las cajas de texto...).